

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
Учебно-методическое объединение по гуманитарному образованию

УТВЕРЖДАЮ

Первый заместитель Министра
образования Республики Беларусь


В.А. Богуш

07.09.2015

Регистрационный № ТД-Е.633/тип.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Типовая учебная программа
по учебной дисциплине для направления специальности
1-23 01 08-03 Журналистика (веб-журналистика)

СОГЛАСОВАНО

Заместитель Министра информации
Республики Беларусь


С. А. Хильман

СОГЛАСОВАНО

Председатель Учебно-методического
объединения по гуманитарному
образованию


Данильченко

(подпись)

23.07.2015

(дата)

СОГЛАСОВАНО

Начальник Управления высшего
образования Министерства образования
Республики Беларусь


С. И. Романюк

(подпись)

07.09.2015

(дата)

СОГЛАСОВАНО

Проректор по научно-методической
работе Государственного учреждения
образования «Республиканский
институт высшей школы»

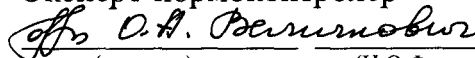

И. В. Титович

(подпись)

13.08.2015

(дата)

Эксперт-нормоконтролер


О.А. Пашынов

(подпись)

(И.О.Фамилия)

07.07.2015

(дата)

Минск 2015

СОСТАВИТЕЛИ:

Р. В. Семак, старший преподаватель кафедры медиалогии и веб-журналистики Института журналистики Белорусского государственного университета;

А. А. Градюшко, доцент кафедры медиалогии и веб-журналистики Института журналистики Белорусского государственного университета, кандидат филологических наук.

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Кафедра белорусской литературы учреждения образования «Витебский государственный университет им. П.М. Машерова»;

Л. Г. Дуктова, заведующий кафедрой журналистики учреждения образования «Могилевский государственный университет имени А.А. Кулешова», кандидат филологических наук.

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ В КАЧЕСТВЕ ТИПОВОЙ:

Кафедрой медиалогии и веб-журналистики Института журналистики Белорусского государственного университета
(протокол № 4 от 11.11.2014);

Научно-методическим советом Белорусского государственного университета
(протокол № 2 от 27.11.2014);

Научно-методическим советом по журналистике Учебно-методического объединения по гуманитарному образованию
(протокол № 3 от 05.12.2014).

Ответственный за редакцию: Р. В. Семак

Ответственный за выпуск: Р. В. Семак

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Типовая учебная программа по учебной дисциплине «Компьютерная графика» разработана для учреждений высшего образования Республики Беларусь в соответствии с требованиями образовательного стандарта по специальности 1-23 01 08 «Журналистика» (по направлениям)).

Активный рост количества и уверенная динамика качества интернет-СМИ как вида средств массовой коммуникации обусловлены развитием рыночных отношений, внутренних и внешних бизнес-коммуникаций, формированием информационного общества. Современные условия медиарынка и востребованность квалифицированных специалистов, создающих интернет-продукты, предъявляют повышенные требования к уровню подготовки выпускников учреждений высшего образования в сфере компьютерной графики. Именно этим определяется актуальность изучения дисциплины.

При изучении дисциплины «Компьютерная графика» акцент сделан на исследовании практической работы с наиболее популярными и совершенными программами векторной и растровой графики, настольными издательскими системами. Дисциплина носит прикладной характер.

При отборе содержания дисциплины доминировал принцип профессиональной направленности: овладение теоретической базой и типовыми программными продуктами ориентировано на решение профессиональных задач специалиста в сфере веб-журналистики, предусмотрено также изучение специальных методик и программ, применяемых на рабочих местах в сфере будущей профессиональной деятельности.

Цель дисциплины «Компьютерная графика» – обучение работе с разнообразными графическими пакетами для их дальнейшего использования профессиональной деятельности. Переходя от простых задач к более сложным, студенты приобретают основные навыки в создании и обработке изображений: рисования, ретуши, цветовой и тоновой коррекции, монтажа, создания художественных эффектов и т. д. При изучении дисциплины слушатели знакомятся с возможностями создания логотипов и фирменных знаков, редактируют и улучшают изображения (фотографии). В дальнейшем полученные знания и навыки позволяют самостоятельно создавать и редактировать графические изображения с помощью программ растровой и векторной графики: Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe Illustrator и др.

Задачи дисциплины:

- обучение навыкам использования программ компьютерной графики в работе веб-журналиста;
- обучение возможностям современных мультимедийных технологий в организации процесса создания и сопровождения интернет-СМИ;
- выработка практических навыков работы с программным обеспечением растровой и векторной графики;

- формирование умения и навыков использования математического и алгоритмического обеспечения компьютерной графики для решения профессиональных задач.

Требования к освоению учебной дисциплины в соответствии с образовательным стандартом

В результате изучения дисциплины студенты должны **знать:**

- возможности использования программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Flash, 3ds max в работе веб-журналиста;
- базовые и расширенные возможности компьютерной обработки изображений в системах растровой и векторной графики;
- основы векторной графики, основы мультимедийных технологий, основы графического дизайна;
- принципы композиционно-графического моделирования интернет-изданий;
- основные правила разработки информационного и мультимедийного наполнения веб-ресурсов;
- основные возможности, предоставляемые редакторами визуального проектирования при создании, оцифровке, обработке и преобразовании графической и текстовой информации;
- основные тенденции процесса информатизации и компьютеризации современного общества;

уметь:

- использовать различные графические эффекты;
- обрабатывать сканированные изображения;
- выполнять коррекцию изображений для публикации в интернет-СМИ;
- изменять основные параметры изображения, коллаж и фотомонтаж;
- убирать дефекты изображения, выполнять ретушь;
- использовать инструменты рисования для создания новых иллюстраций;
- применять спецэффекты для повышения выразительности изображения;
- выбирать оптимальный формат файла при сохранении и экспорте изображения;
- создавать анимационные видеоролики;
- проектировать, создавать, редактировать мультимедийную информацию;
- использовать способы поиска, организации и размещения электронной информации, предоставляемые современными технологиями компьютерной графики.

владеть:

- приемами создания и редактирования изображений в программе Adobe Photoshop;
- основами языка программирования HTML;
- приемами сканирования и коррекции изображений.
- практическими навыками и технологиями создания интернет-издания;
- основными методами работы с объектами настольных издательских систем.

- навыками работы с различными видами мультимедийной информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий;
- методами и средствами организации собственной информационной деятельности и планирования ее результатов;

Требования к компетентности специалиста

Освоение образовательной программы по учебной дисциплине «Компьютерная графика» для направления специальности 1-23 01 08-03 «Журналистика (веб-журналистика)» должно обеспечить формирование следующих групп компетенций:

академических компетенций, включающих знания и умения по изученным учебным дисциплинам, умение учиться;

АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером;

профессиональных компетенций, включающих способность решать задачи, разрабатывать планы и обеспечивать их выполнение в избранной сфере профессиональной деятельности;

ПК-2. Творчески применять полученные знания и приобретенные навыки в профессиональной деятельности.

ПК-5. Владеть навыками разработки, наполнения и обновления сайтов интернет-изданий, информационных агентств, пресс-центров, пресс-служб.

Место дисциплины в профессиональной подготовке выпускника

Программа дисциплины учитывает принцип профессиональной направленности, т. е. наряду с изучением общих приемов рассматриваются и специальные, непосредственно связанные с реалиями специальности «Журналистика (веб-журналистика)».

Дисциплина носит прикладной характер и акцентирует внимание студентов на основах производственно-практической деятельности электронных ресурсов. При проведении занятий студенты творчески реализуют полученные в результате изучения теоретических дисциплин по теории журналистики знания для работы в современной редакции.

Методическая организация дисциплины. Цели и задачи дисциплины определяют ее структуру и объем. Основная часть аудиторного времени отводится на лабораторные занятия, которые проводятся под руководством преподавателя в компьютерном классе. Каждому студенту организуется рабочее место за персональным компьютером, на котором установлено необходимое программное обеспечение.

При проведении занятий в лабораториях информационных технологий предполагаются следующие формы работы:

- демонстрационная – студенты слушают объяснения преподавателя и наблюдают за ними на экране компьютера;
- фронтальная – студенты работают под руководством преподавателя;
- проектные технологии;
- коммуникативные технологии (дискуссия, пресс-конференция, учебные дебаты);
- метод работы в малых группах;
- самостоятельная работа студентов над индивидуальными заданиями.

На лабораторных занятиях предлагается использовать проектор, с помощью которого преподаватель может демонстрировать приемы работы в изучаемых программах и проводить опрос студентов.

Дисциплина предполагает наличие широкой эмпирической базы медиапроектов и активное использование метода case-study. Значительное внимание при изучении дисциплины уделяется оценке самостоятельной работы студентов. Для эффективного изучения дисциплины рекомендуется использовать учебно-методические материалы в электронном и печатном виде, которые могут содержать теоретический материал и задания для выполнения практических заданий и лабораторных работ. Учебно-методические материалы могут использоваться студентами во время аудиторных занятий, для самостоятельной работы и в качестве справочника. Такой подход будет способствовать успешной организации занятий в группах с учетом особенностей усвоения материала каждым студентом.

Для контроля над эффективностью занятий студентам предлагается создавать электронные версии документов, руководствуясь разработанными преподавателем учебно-методическими материалами.

На изучение дисциплины «Компьютерная графика» по направлению специальности 1-23 01 08-03 «Журналистика (веб-журналистика)» отводится 90 часов, из них 44 – аудиторных. Примерное распределение аудиторного времени по видам занятий: 4 часа – лекции, 40 часов – лабораторные занятия.

Рекомендуемая форма итогового контроля – зачет.

ПРИМЕРНЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование темы	Количество аудиторных часов		
		всего	в том числе	
			лекции	лабораторные занятия
1.	Введение в компьютерную графику	8	2	6
2.	Создание и редактирование изображений в программе Adobe Photoshop	8	2	6
3.	Создание многослойного изображения. Техника рисования и ретуширования	6		6
4.	Сканирование и коррекция изображения.	6		6
5.	Разработка графических изображений средствами CorelDraw	6		6
6.	Создание и редактирование контуров. Работа с цветом	10		10
	Всего:	44	4	40

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение в компьютерную графику

Применение компьютерной графики при разработке сайтов Интернет-СМИ. Редакторы компьютерной графики Adobe Photoshop, Adobe Flash, CorelDraw их использование в работе веб-журналиста.

Основные принципы работы с графикой для веб. Обзор цветовых моделей RGB, HSV, CMYK. Коррекция цвета и тона в редакторе растровой графики Adobe Photoshop.

Настройки Adobe Photoshop. Основные форматы файлов gif, jpg, png, tiff, psd. Сохранение документов с оптимизацией для интернет (команда Save for Web).

Обработка цветных и черно-белых изображений, методики устранения дефектов в изображении, создание новых изображений с использованием изобразительных возможностей Adobe Photoshop, создание коллажей и фотомонтажей.

Программа CorelDraw: особенности, использование в полиграфии и Интернете. Основы работы с Adobe Flash.

Способы хранения графических изображений. Виды компьютерной графики. Растровая, векторная, фрактальная и трехмерная графика. Преимущества и недостатки растровых изображений. Форматы графических файлов. Векторная графика. Основные понятия. Особенности создания векторных изображений. Понятие объекта.

Тема 2. Создание и редактирование изображений в программе Adobe Photoshop

Создание нового документа в Adobe Photoshop. Инструменты выделения и перемещения. Трансформация объекта и выделенной области.

Изменение размеров документа. Методы интерполяции изображений. Цветовые режимы и модели. Пиксель, глубина цвета, палитра. Цветовые модели RGB, CMYK, CIE LAB, HSB. Обозначение цветовых моделей. Основные и дополнительные цвета.

Введение в Adobe Photoshop. Назначение, области применения. Интерфейс окна Adobe Photoshop. Технология открытия и просмотра графических файлов различных форматов. Инструменты рисования и раскрашивания. Начальные навыки работы с цветом. Палитра цветов. Технология настройки цвета, выбор цветовой модели. Редактирование на уровне пикселей.

Настройки системы. Организация палитр. Открытие и закрытие изображения. Изменение размеров изображения. Способы интерполяции. Изменение размеров холста. Обрезка изображения. Отмена действий. Обзор способов выделения областей изображения.

Группа инструментов для создания выделения. Создание и редактирование выделенной области. Режимы наложения и прозрачность. Палитра History.

Общие сведения о слоях: палитра, активный слой вставка одного изображения поверх другого. Знакомство с палитрой Layers. Видимость слоев. Действия со слоями: создание, перемещение относительно друг друга, копирование, удаление, переименование, склеивание. Фильтры в Photoshop.

Тема 3. Создание многослойного изображения. Техника рисования и ретуширования

Способы создания слоя. Работа со слоями. Параметры слоя. Управление слоями с помощью палитры Layers. Особенности работы с многослойным изображением. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Создание коллажей. Работа со слоями многослойного изображения. Объединение слоев в наборы Layer Set. Текстовые слои. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения. Слияние слоев.

Инструменты выделения. Лассо, полигональное лассо, магнитное лассо. «Волшебная палочка». Булевы операции с выделением. Создание простейших макетов с использованием прямоугольного выделения.

Инструментарий для обрезки изображений. Коррекция перспективы. Выравнивание изображений. Инструменты «свободное вращение» и «линейка». Создание простейшего коллажа.

Техника выделения областей изображения. Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Приемы выделения областей сложной формы. Модификация выделения командами Select-Transform selection; Select-Feather; Select-Modify. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Коррекция области: изменение яркости и контраста. Использование линейки, сетки, направляющих при выделении.

Техника рисования. Инструменты свободного рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти. Выбор формы кисти. Подключение библиотек кистей. Создание новой кисти. Выбор параметров кисти. Непрозрачность, режимы наложения. Особенности работы с графическим планшетом. Закраска областей. Создание градиентных переходов.

Применение фильтров для имитации различных техник рисования. Ретушь и восстановление деталей изображения с помощью инструмента «штамп». Использование инструмента «history brush». Использование инструментов ретуши. Применение фильтров для размытия, повышения резкости и имитации световых эффектов.

Тема 4. Сканирование и коррекция изображения

Приемы сканирования. Выбор параметров. Понятие разрешающей способности и линеатуры раstra. Особенности сканирования прозрачных и непрозрачных материалов. Причины появления муара. Борьба с муаром.

Выбор параметров коррекции исходя из применения изображения. Особенности коррекции для полиграфии и Интернет. Настройка точки черного, точки белого и гаммы изображения. Использование фильтров для стилизации изображения. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения. Сохранение файла. Форматы графических файлов.

Инструмент «Штамп». Ретушь фотографий — удаление дефектов кожи, царапин и т.д. Инструмент градиент. Создание и редактирование градиентов. Инструмент «Заливка». Инструменты для увеличения и уменьшения резкости изображения. Инструменты для увеличения и уменьшения освещенности изображения.

Инструменты для создания (разметки) страницы в Adobe Photoshop. Эффекты слоев. Корректирующие слои. Работа с прозрачностью. Особенности сохранения изображений с прозрачностью. Создание простейшей gif-анимации. Автоматическое создание галереи с помощью скрипта «Веб-фото галерея». Оптимизация шаблона сайта. Галерея фильтров. Использование фильтров. Оптимизация графических изображений для Интернет.

Удаление дефектов изображения с помощью инструмента Rubber Stamp. Цветовые модели CMYK и RGB. Перевод изображения из одной цветовой модели в другую. Понятие цветового канала. Понятие цветового баланса. Схема цветового круга, использование ее для цветовой коррекции. Photoshop для Web. Форматы сжатия графики. Сохранение рисунка для Web. Создание эффектов. Создание тени. Использование фильтров для создания текста. Знакомство с интерфейсом ImageReady. Особые инструменты ImageReady: дополнительные эффекты для слоев, градиентные и сплошные заливки, текстуры. Создание Gif анимации в ImageReady.

Тема 5. Разработка графических изображений средствами CorelDraw

Программа CorelDraw: особенности, использование в полиграфии и Internet. Настройка программного интерфейса. Способы создания графического изображения в CorelDraw. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов.

Навыки работы с объектами. Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов. Логические операции.

Редактирование геометрической формы объектов. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.

Тема 6. Создание и редактирование контуров. Работа с цветом.

Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и

редактирование художественного контура. Работа с цветом. Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение. Создание рекламного блока.

Инструменты рисования «кисть» и «карандаш». Создание простого фона (узора) для заливки элементов веб-страницы с помощью инструмента «карандаш».

Методы оптимизации графической составляющей веб-сайта. Инструменты группы «Кривые». Простейшие векторные формы – линия, прямоугольник, круг. Создание фигур произвольной формы. Булевы операции над кривыми. Варианты заливки кривых. Редактирование кривых, создание логотипов известных фирм.

Текст. Особенности создания и форматирования простого и фигурного текста.

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Критерии оценок результатов учебной деятельности

Оценка текущих результатов учебной деятельности студентов осуществляется по 10-балльной системе. Для проведения текущей аттестации студентов устанавливаются следующие виды контроля: задания в ходе лабораторных занятий, проектная итоговая работа.

Основные виды контроля осуществляются в графической форме, в виде электронного ресурса. Дополнительными формами контроля могут являться: реферирование и конспектирование монографической и оригинальной литературы; выступление с компьютерным сопровождением на практических занятиях.

Схема оценки знаний студентов

Критерии оценки результатов текущей и итоговой учебной деятельности студентов отражены в таблице.

Таблица. Критерии оценки результатов учебной деятельности студентов

Критерии выставления баллов	Знание возможностей применения современных компьютерных технологий в сфере будущей профессиональной деятельности	Навыки создания, хранения, воспроизведения, обработки и передачи электронных документов различного типа и умение их применять для решения профессиональных задач	Умение принимать решения в рамках учебной программы	Характер учебной деятельности на лабораторных занятиях	Уровень культуры исполнения заданий
1 (один балл), не зачтено	Отсутствие знаний и компетенций в сфере корпоративных медиа, отказ от ответа, неявка на аттестацию без уважительной причины				
2 (два балла), не зачтено	Фрагментарные знания	Отдельные несистематизированные навыки	Отсутствует	Пассивный	Низкий

3 (три балла), не зачтено	Недостаточно полный объем знаний	Слабое владение, отдельные навыки; некомпетентность в решении типовых задач	Отсутствует	Пассивный	Низкий
4 (четыре балла), зачтено	Достаточный объем знаний	Владение основными навыками, умение их использовать в решении стандартных задач	Умение под руководством преподавателя решать типовые задачи	Работа под руководством преподавателя	Допустимый
5 (пять баллов), зачтено	Достаточный объем знаний	Владение основными навыками, умение их использовать в решении учебных и профессиональных задач	Способность самостоятельно применять типовые решения	Самостоятельная работа	Допустимый
6 (шесть баллов), зачтено	Достаточно полные и систематизированные знания	Владение всеми навыками, умение их использовать в решении учебных и профессиональных задач	Способность самостоятельно применять типовые решения	Активная самостоятельная работа	Высокий
7 (семь баллов), зачтено	Систематизированные, глубокие и полные всесторонние знания	Владение всеми навыками, умение их использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач	Свободное владение типовыми решениями	Активная самостоятельная работа	Высокий
8 (восемь баллов), зачтено	Систематизированные, глубокие и полные всесторонние знания	Владение всеми навыками, умение их использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач	Способность самостоятельно решать сложные проблемы	Активная самостоятельная работа	Высокий
9 (девять баллов), зачтено	Систематизированные, глубокие и полные всесторонние знания	Владение всеми навыками, умение их эффективно использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач	Способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы в нестандартной ситуации	Систематическая, активная самостоятельная работа	Высокий
10 (десять баллов), зачтено	Систематизированные, глубокие и полные всесторонние знания в объеме, выходящем за пределы изучения учебной дисциплины	Безупречное владение всеми навыками, умение их эффективно использовать в постановке и решении научных и профессиональных задач	Выраженная способность самостоятельно и творчески решать сложные проблемы в нестандартной ситуации	Творческая самостоятельная работа	Высокий

Перечень рекомендуемых средств диагностики результатов учебной деятельности

В перечень средств диагностики результатов учебной деятельности по дисциплине входят:

- задания к семинарским и лабораторным занятиям;
- мультимедийные презентации;
- подготовленная группой студентов проектная работа по созданию интернет-СМИ.

Рекомендуемыми средствами диагностики могут выступать устные и письменные опросы, задания практической направленности.

Основная литература

1. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс – М. ЭКСМО, 2013. – 456с.
2. Большаков, В.П. Инженерная и компьютерная графика: Учебное пособие / В.П. Большаков, В.Т. Тозик, А.В. Чагина. - СПб.: БХВ-Петербург, 2013. - 288 с.
3. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2011. - 245 с.
4. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник / Д.Ф. Миронов. - СПб.: БХВ-Петербург, 2008. - 560 с.
5. Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум: Учебное пособие / Т.И. Немцова. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 288 с.
6. Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т.Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2012. - 88 с.
7. Райтман М. Цифровой дизайн - Рид Групп, 2011. – 768 с
8. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.
9. Федорова А. CorelDRAW X4 для начинающих - СПб.: БХВ-Петербург, 2009. - 528 с.

Дополнительная литература

1. Головкин, С.Б. Дизайн деловых изданий / С.Б. Головкин. – М., 2009.
2. Ктейн, Цифровая реставрация фотографий. Методики восстановления старых и поврежденных снимков - КОРОНА-Век, 2012. – 416 с
3. Сиденко Л., Фотографируем и обрабатываем снимки с помощью Photoshop. – Питер, 2014.
4. Тулупов, В.В. Дизайн периодических изданий / В.В. Тулупов. – М., 2008.
5. Феличи, Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Д. Феличи. – СПб., 2004.
6. Фрост, Крис. Дизайн газет и журналов / К. Фрост. – М., 2008.
7. Филд, Гарри Г. «Цветопередача в полиграфии». Пер. с англ. «Принтмедиацентр». М.: 2005.

1. Применение компьютерной графики при разработке сайтов Интернет-СМИ.
2. Редакторы компьютерной графики Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw, Macromedia Flash, их использование в работе веб-журналиста.
3. Обработка цветных и черно-белых изображений, методики устранения дефектов в изображении, создание новых изображений с использованием изобразительных возможностей Adobe Photoshop
4. Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии и Интернете.
5. Основы работы с Adobe Illustrator, Macromedia Flash.
6. Способы хранения графических изображений.
7. Виды компьютерной графики. Растровая, векторная и фрактальная графика.
8. Преимущества и недостатки растровых изображений. Форматы графических файлов.
9. Векторная графика. Основные понятия. Особенности создания векторных изображений.
10. Цветовые режимы и модели. Пиксель, глубина цвета, палитра.
11. Цветовые модели RGB, CMYK, CIE LAB, HSB.
12. Интерфейс окна PhotoShop. Технология открытия и просмотра графических файлов различных форматов.
13. Инструменты рисования и раскрашивания. Начальные навыки работы с цветом. Палитра цветов.
14. Организация палитр. Изменение размеров изображения. Способы интерполяции.
15. Инструменты тонирования изображений. Группа инструментов для создания выделения.
16. Действия со слоями: создание, перемещение относительно друг друга, копирование, удаление, переименование, склеивание.
17. Создание многослойного изображения. Техника рисования и ретуширования.
18. Приемы сканирования. Выбор параметров.
19. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.
20. Сохранение файла. Форматы графических файлов.
21. Техника выделения областей изображения. Инструменты выделения.
22. Цветовые модели CMYK и RGB. Перевод изображения из одной цветовой модели в другую.
23. Инструменты ImageReady: дополнительные эффекты для слоев, градиентные и сплошные заливки, текстуры.
24. Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet.
25. Способы создания графического изображения в CorelDraw.
26. Работа с объектами. Управление масштабом просмотра объектов. Редактирование объектов. Создание и редактирование контуров. Работа с цветом.

Рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студентов

Студентам в процессе изучения курса рекомендуется регулярно знакомиться с отечественной и зарубежной литературой по компьютерной графике, обращая внимание на особенности формы и содержания материалов различной тематики, их композиционно-графического построения. Самостоятельная работа студентов складывается из подготовки к практическим занятиям, коллоквиумам, дискуссиям, из изучения первоисточников в рамках дисциплины, их конспектирования.